

Santé Mentale et difficulté extrême

Valeur	1 2 3 4	5 6 7 8 9	10 11 12 13 14	15 16 17 18 19	20 21 22 23 24	25 26 27 28 29	30 31 32 33 34	35 36 37 38 39	40 41 42 43 44	45 46 47 48 49	50 51 52 53 54	55 56 57 58 59	60 61 62 63 64	65 66 67 68 69	70 71 72 73 74	75 76 77 78 79	80 81 82 83 84	85 86 87 88 89	90 91 92 93 94	95 96 97 98 99	100
Difficulté extrême	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Niveaux de difficulté

Difficulté ordinaire : La valeur opposée est **inférieure à 50 %**, ou la tâche est *moyennement difficile*. Le joueur doit obtenir un résultat **inférieur ou égal** à sa caractéristique ou sa compétence.

Difficulté majeure : La valeur opposée est comprise **entre 50 et 89 %**, ou la tâche est *remarquablement difficile*. Le joueur doit obtenir un résultat **inférieur ou égal à la moitié** de sa caractéristique ou de sa compétence.

Difficulté extrême : La valeur opposée est **supérieure à 90 %**, ou la tâche est *à la limite des capacités humaines*. Le joueur doit obtenir un résultat **inférieur ou égal au cinquième** de sa caractéristique ou de sa compétence.

Dés bonus et malus

(maximum 2 par test)

Pour chaque dé bonus : Lancez **un dé de dizaine supplémentaire** en même temps que les dés de pourcentage habituels. Gardez le dé des dizaines donnant le **meilleur** résultat (c'est-à-dire le plus bas).

Pour chaque dé malus : Lancez **un dé de dizaine supplémentaire** en même temps que les dés de pourcentage habituels. Gardez le dé des dizaines donnant le **pire** résultat (c'est-à-dire le plus haut).

Un dé bonus et un dé malus s'annulent l'un l'autre.

Niveau de vie

Niveau de Crédit	0	1-9	10-49	50-89	90-98	99+
Niveau de vie	*Sans le sou*	*Pauvre*	*Classe moyenne*	*Aisé*	*Riche*	*Très riche*

Phase de développement

- Pour chaque compétence cochée, le joueur lance 1D100. Si le résultat est strictement supérieur à son niveau ou à 95, ajoutez **1D10 points de compétence**.
- Effacez toutes les **croix d'expérience**.
- Si une compétence vient d'atteindre 90 %, ajoutez **2D6 points de Santé Mentale**.
- Regagnez des points de santé mentale grâce aux **aspects** (Cf. *Travail personnel*).
- Vérifiez son **crédit** et ses **comptes** (Cf. *Emploi et compétence Crédit*).
- **Modifiez** ses aspects, si nécessaire (Cf. *Changement de profil*).
- **Réduisez** ses limites de Santé Mentale d'un point (Cf. *S'habituer à l'horreur*).

Comparer les résultats

(PIRE) **MALADRESSE - ÉCHEC - RÉUSSITE ORDINAIRE - RÉUSSITE MAJEURE - RÉUSSITE EXTRÊME - RÉUSSITE CRITIQUE** *(MEILLEUR)*

En cas d'égalité : Le camp ayant **la compétence ou la caractéristique la plus élevée** l'emporte.

Redoubler le test : Une **seconde et dernière tentative** pour réussir, seulement si justifiée par les joueurs. En cas d'échec, le gardien en décrit les graves conséquences.

Test opposé : Le **meilleur niveau de réussite** l'emporte. *Il n'est pas possible de redoubler un test opposé.*

ARMES À FEU

Portées et difficulté des attaques à distance

- **Portée de base** ou moins : difficulté *ordinaire*.
- **Longue portée** (jusqu'à deux fois la portée de base) : difficulté *majeure*.
- **Très longue portée** (jusqu'à quatre fois la portée de base) : difficulté *extrême*.

Tir automatique

Pour le mode automatique : Divisé en **salves**. Une salve comprend un nombre de balles pouvant aller jusqu'au niveau du tireur dans la compétence Mitraillettes ou Mitrailleuses divisé par 10 (arrondi à l'entier inférieur). Une salve en mode automatique n'est jamais constituée de moins de trois balles.

Rafales courtes : Une salve de 2 ou 3 coups. L'attaquant doit effectuer un nouveau test d'attaque pour chaque salve de tirs (ou rafale courte) ou chaque fois qu'il sélectionne une nouvelle cible.

Premier test d'attaque : Déterminez la difficulté en fonction de la portée puis appliquez les modificateurs

Tests d'attaque ultérieurs : Ajoutez un dé malus (ou défaussez un dé bonus) pour chaque test supplémentaire. Si cela mène à trois dés malus, restez à deux dés et augmentez la difficulté d'un cran

Test d'attaque

Les attaques avec une arme à feu ne sont pas des tests opposés.

1 - Déterminez la **difficulté** selon la **portée** de l'arme
2 - Appliquez les **modificateurs**
3 - Faites le **test de compétence**

La cible peut plonger pour se mettre à couvert (**Esquive**) mais ne peut pas **répliquer** à moins d'être à DEX/10 du tireur en mètres.

Résoudre chaque test d'attaque

- **Si le test d'attaque est réussi :** La moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible. Faites des jets de dégâts pour ceux-là, en soustrayant une éventuelle protection à chaque coup.
- **Si l'attaque obtient une réussite extrême :** Tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale. Soustrayez l'armure à chaque coup. Comme pour toutes les attaques par arme à distance, si le niveau de difficulté est *extrême*, un empalement ne se produit que sur un critique, pas sur une réussite extrême.
- **Enlever la protection :** À chaque balle (si applicable).

  Note : *Si le niveau de difficulté est extrême, les tirs ne peuvent pas empaler, mais seulement causer des dégâts normaux.*
- **Tir semi-automatique (coup par coup) :** Infligez un dé malus à chaque tir et effectuez un test de compétence pour chaque balle tirée, comme pour une série de tirs d'armes de poing (cf. Armes de poing, tirs multiples).

Modificateurs

Se mettre à couvert (*esquive réussie*)	1 dé malus
Couvert et caches	1 dé malus
Bout portant (*un dixième de la DEX du tireur en mètres*)	1 dé bonus
Viser pendant 1 round	1 dé bonus
Cible se déplaçant rapidement (*MVT 8+*)	1 dé malus
La cible est petite (*-2 ou moins*)	1 dé malus
La cible est grande (*+4 ou plus*)	1 dé bonus
Recharger et tirer dans le même round	1 dé malus
Armes de poing, tirs multiples (*tir semi-auto*)	1 dé malus à chaque tir
Tirer dans un corps à corps (*maladresse = ami touché*)	1 dé malus

Protections

Veste en cuir épaisse	1 point
Casque de la Grande Guerre	2 points
2,5 cm de bois dur	3 points
Casque militaire moderne	5 points
Veste lourde en Kevlar	8 points
Armure militaire complète	12 points
4 cm de verre blindé	15 points
2,5 cm d'acier	19 points
Gros sac de sable	20 points
15 cm de béton	25 points

En sous-nombre

Si le personnage a déjà esquivé ou rendu les coups durant ce round, les attaques supplémentaires contre lui reçoivent un dé bonus.

Ne s'applique pas à ceux qui ont plusieurs attaques (peuvent esquiver/rendre les coups autant de fois qu'ils ont d'attaques avant que la règle ne s'applique).

Réussite extrême

Ne s'applique pas à un défenseur qui rend les coups

Empalement = dégâts arme max + bonus max + dé(s) de l'arme

Contondant = dégâts arme max + bonus max

Test de compétences combinées

Certaines situations permettent ou exigent l'utilisation de plusieurs compétences.

On ne fait alors qu'un seul jet de dés, dont le résultat est comparé à chacune des compétences concernées.

Le gardien précise si une réussite est nécessaire pour chacune des compétences ou s'il suffit de réussir pour l'une d'entre elles.

Limites humaines

La valeur maximale qu'un investigateur peut espérer affronter est de 100 + sa caractéristique ou sa compétence. Au-delà, aucun jet de dé n'est autorisé.

Le seul moyen de dépasser les limites humaines est de combiner les efforts de plusieurs personnes. En commençant par les moins élevées, soustrayez les caractéristiques des investigateurs à celle de leur adversaire. Continuez jusqu'à ce qu'elle soit abaissée à une valeur acceptable pour l'un d'eux.

Les investigateurs dont les caractéristiques n'ont pas été utilisées pour réduire l'opposition peuvent maintenant faire un test de compétence, ordinaire, majeur ou extrême en fonction de la nouvelle valeur réduite.

FOLIE

Exemples de coûts de Santé Mentale

0/1D2	Découverte inattendue de carcasses dévorées d'animaux
0/1D3	Découverte inattendue d'un corps humain ou d'une partie de corps
0/1D4	Voir un cours d'eau se rougir de sang
1/1D4+1	Découvrir un corps humain partiellement dévoré
0/1D6	Se réveiller piégé dans un cercueil
0/1D6	Assister à la mort violente d'un ami
0/1D6	Voir une goule
1/1D6+1	Rencontrer quelqu'un que l'on sait être mort
0/1D10	Être violemment torturé
1/1D10	Voir un cadavre sortir de sa tombe
2/2D10+1	Voir d'énormes têtes coupées tomber du ciel
1D10/1D100	Voir le Grand Cthulhu

Les phases de la folie

Une crise de folie passagère : Soit en temps réel (1D10 rounds), soit en résumé (1D10 heures). Le gardien altère un aspect du personnage (phobie, manie, etc.).

Folie sous-jacente : Toute nouvelle perte de Santé Mentale provoque une crise de folie passagère ; l'investigateur est sujet au délire.

Effets secondaires de la folie

- **Phobies :** Un investigateur fou doit fuir l'objet de sa phobie, sous peine de subir un dé malus sur ses tests.
- **Manies :** Un investigateur fou doit céder à sa manie, sous peine de subir un dé malus sur ses tests.
- **Délires et tests de réalité :** Faites un test de Santé Mentale pour percer une illusion.
  Échec : Perte de 1 point de santé mentale (ce qui peut déclencher une crise de folie passagère).
  Succès : Le délire est dissipé.
- **Folie et Mythe de Cthulhu :** Gain de 5 % en Mythe de Cthulhu lors de la première crise de folie passagère inspirée par un évènement lié au Mythe. Gain de 1 % pour les suivantes.

Table VII : Folie passagère - Temps réel (LANCEZ 1D10)

1 **Amnésie :** L'investigateur n'a aucun souvenir des événements qui ont eu lieu après qu'il a cessé d'être en sécurité. Il peut par exemple avoir l'impression d'avoir été en train de prendre son petit déjeuner quand il s'est soudain retrouvé ailleurs et face à un monstre. Dure 1D10 rounds.

2 **Trouble psychosomatique :** L'investigateur souffre de cécité ou de surdité psychosomatique, ou perd l'usage d'un ou plusieurs membres. Dure 1D10 rounds.

3 **Violence :** Un voile rouge descend sur l'investigateur, qui se lance dans une explosion de violence incontrôlée dirigée à l'encontre de son entourage, alliés comme ennemis, pendant 1D10 rounds.

4 **Paranoïa :** L'investigateur souffre de paranoïa aiguë pendant 1D10 rounds. Tout le monde lui en veut, personne n'est digne de confiance, on l'épie, on l'a trahi, ce qu'il voit n'est qu'un piège.

5 **Une personne importante :** Relisez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante. L'investigateur prend quelqu'un d'autre dans la scène pour cette personne et agit conformément à la relation qui les unit. Dure 1D10 rounds.

6 **Évanouissement :** L'investigateur s'évanouit. Il retrouve ses esprits après 1D10 rounds.

7 **Fuite désespérée :** L'investigateur est contraint de partir aussi loin que possible et par tous les moyens possibles, même s'il lui faut prendre le seul véhicule et laisser tout le monde derrière. Il voyage pendant 1D10 rounds.

8 **Hystérie manifeste ou crise émotionnelle :** L'investigateur ne peut plus rien faire d'autre que rire, pleurer, crier, etc. pendant 1D10 rounds.

9 **Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. Même si la source de la phobie n'est pas présente, l'investigateur imagine qu'elle l'est pendant 1D10 rounds.

10 **Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur cherche à assouvir sa nouvelle manie pendant 1D10 rounds.

Table VIII : Folie passagère - Résumé (LANCEZ 1D10)

1 **Amnésie :** L'investigateur recouvre ses esprits dans un lieu inconnu sans le moindre souvenir de qui il est. Sa mémoire lui reviendra lentement, au fil du temps.

2 **Dévalisé :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, dévalisé mais en bonne santé. S'il portait un bien précieux (voir le profil des investigateurs), faites un test de chance pour savoir si celui-ci a été dérobé. Tout autre objet de valeur manque à l'appel.

3 **Roué de coups :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, roué de coups et dans un état pitoyable. Ses points de vie d'avant la crise sont réduits de moitié, sans pour autant provoquer une blessure grave. Il n'a pas été dévalisé. Le gardien est seul juge de l'origine de ces dégâts.

4 **Violence :** L'investigateur laisse exploser sa rage et se déchaîne sur son entourage. Revenant à ses esprits, il peut découvrir ou non (ou se souvenir ou non) de ses actions et de leurs conséquences. Le gardien est seul juge des personnes victimes de ce déchaînement de violence et de leur état (blessées voire tuées).

5 **Idéologie et croyances :** Relisez le profil du personnage à la recherche de ses idéologies et croyances. L'investigateur manifeste une de ces convictions d'une façon extrême, démente et démonstrative. Par exemple, une personne religieuse pourra être retrouvée dans le métro en train de prêcher la bonne parole.

6 **Une personne importante :** Consultez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante et de la raison de cette importance. Durant le temps passé (1D10 heures ou plus), l'investigateur a fait de son mieux pour se rapprocher de cette personne et jouer sur leur relation.

7 **Institutionnalisé :** L'investigateur recouvre ses esprits dans la cellule d'un asile ou d'un poste de police. Il se remémorera peu à peu les événements qui l'ont mené là.

8 **Fuite désespérée :** Quand l'investigateur se réveille, il se trouve très loin, perdu dans la campagne ou dans un train ou un bus longue distance.

9 **Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur recouvre ses esprits 1D10 heures plus tard, après avoir pris toutes les précautions possibles pour éviter sa nouvelle phobie.

10 **Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard. Durant cette crise de folie, il aura fait tout son possible pour satisfaire sa nouvelle manie. Au gardien et au joueur de décider si cela se voit.

COMBAT

Établir l'ordre d'attaque

Par ordre de DEX croissante : la valeur la plus élevée joue en premier.
Une arme à feu prête à tirer agit à DEX +50.

Attaque par surprise

Autoriser un test : la cible anticipe-t-elle l'attaque ? (T.O.C., Écouter, Psychologie)

Oui — Utilisez l'ordre normal de DEX pour le combat.

Non — L'attaque porte automatiquement ou reçoit un dé bonus.

Résoudre par ordre de DEX

a) Choix entre attaque, fuite ou manœuvre.
b) Le défenseur esquive, rend les coups ou effectue une manœuvre.
c) Attaquant et défenseur font des tests en opposition.

Éviter les coups

L'attaquant l'emporte avec un niveau de réussite supérieur.

Égalité = le défenseur gagne.

Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Rendre les coups

Le plus haut niveau de réussite l'emporte.

Égalité = l'attaquant gagne.

Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Manœuvre

Résoudre comme pour rendre les coups, mais au lieu d'infliger des dégâts, appliquer les effets de la manœuvre.

Si Manœuvre : Comparer les carrures

Si l'initiateur est plus petit = 1 dé malus par point de différence.

Si différence de 3 ou plus = la manœuvre est impossible.

Les tests de combat ne peuvent être redoublés.

DÉGÂTS

Le personnage subit des dégâts d'une seule blessure

Les dégâts sont inférieurs à la moitié des points de vie max :
Dégâts ordinaires
Premiers soins : soignent 1 point
Médecine : soigne 1D3 points

Les dégâts sont égaux ou supérieurs à la moitié des points de vie max :
Blessure grave
1) Tombe à terre
2) Test de CON : si échec, tombe inconscient

Les dégâts sont supérieurs aux points de vie max :
Mort

Les points de vie tombent à zéro

Une blessure grave a-t-elle été encaissée ? (La case « Blessure grave » est-elle cochée ?)

non → Récupère 1 point de vie par jour
Premiers soins : soignent 1 point
Médecine : soigne 1D3 points

oui → **Mourant :** cochez la case « Mourant », notez « 0 » dans points de vie actuels

[Round actuel] Quelqu'un administre-t-il des **Premiers soins** avec succès ?

non → Test de CON à la fin du round après avoir sombré dans l'inconscience et chaque round après ; un échec entraîne la mort. (Test de CON réussi ↑)

oui → **Temporairement stabilisé** (+1 point de vie)

Dans l'heure qui suit : quelqu'un administre-t-il un **test réussi de Médecine** ?

non → Test de CON à la fin de chaque heure (Test de CON réussi ↑ ; Test de CON raté → Premiers soins)

oui → **La guérison commence :** décochez la case « Mourant » et gagnez 1D3 points de vie. Faites un test de **récupération** pour la blessure grave à la fin de chaque semaine.

Guérison des blessures graves

Test de récupération à la fin de chaque semaine.
Échec : pas de guérison.
Succès : récupère 1D3 points.

Succès extrême : récupère 2D3 points et efface la blessure grave.
- Dé bonus si soigné correctement (test de Médecine).
- Dé bonus si le patient se repose ou est dans un environnement adéquat.
- Dé malus si mauvaises conditions.

Table III : Autres formes de dégâts

BLESSURE	DÉGÂTS	EXEMPLE
Mineure : Une personne pourrait survivre à de multiples occurrences de ce niveau de dégâts.	1D3	*Coups de poing, de pied, de tête, acide léger, fumée épaisse*, petit rocher lancé, chute (par tranche de 3 mètres) sur un sol mou type marécage.*
Modérée : Pourrait provoquer une blessure grave ; il en faudrait plusieurs pour tuer.	1D6	*Chute (par 3 mètres) sur de l'herbe, gourdin, acide fort, respirer de l'eau*, être exposé au vide*, balle de petit calibre, feu (torche enflammée).*
Sévère : Blessure grave probable. Une ou deux occurrences suffisent à rendre quelqu'un inconscient ou à le tuer.	1D10	*Balle de 38, chute (par 3 mètres) sur du béton, hache, feu (lance-flammes, traverser une pièce en flammes), être à 6-9 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite qui explose, poison léger**.*
Mortel : Une personne ordinaire a 50 % de chances de mourir.	2D10	*Touché par une voiture à 50 km/h, se trouver à 3-6 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison fort**.*
Terminal : Mort instantanée probable.	4D10	*Heurté par une voiture à vive allure, se trouver à moins de 3 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison létal**.*
Réduit en bouillie : La mort est presque certaine.	8D10	*Être impliqué dans une collision entre deux voitures roulant à toute vitesse, être heurté par un train.*

*** Asphyxie et noyade :** Faites un test de CON chaque round ; après un premier échec, les dégâts sont subis chaque round jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la victime parvienne à respirer. Si le personnage est épuisé physiquement, une réussite majeure est demandée pour chaque test de CON.*

***** Poisons :** Un test extrême de CON divisera les dégâts liés à l'empoisonnement. Les poisons peuvent provoquer toutes sortes de symptômes supplémentaires tels que des douleurs stomacales, des vomissements, diarrhées, frissons, suées, crampes, jaunisses, arythmies cardiaques, troubles de la vision, convulsions, inconscience et paralysie. Au gardien de décider si les symptômes permettent à la victime d'agir ou non, ou avec un dé malus voire un niveau de difficulté accru. Sous certaines circonstances, le gardien peut autoriser à se débarrasser des effets d'un poison sur une réussite critique lors du test de CON.*

LANÇONS LA POURSUITE !

Dessinez les lieux.

Définissez la poursuite : Test de CON ou Conduite : Réussite : + 1 MVT, Echec = - 1 MVT

Il n'y a pas de poursuite si le poursuivant est plus lent que le poursuivi.

Placez les poursuivants : Placez-les dans l'ordre, le plus lent à l'arrière, et les autres avec autant d'avance que leur différence de MVT.

Placez les poursuivis : Placez-les de même, le plus lent étant 2 lieux devant le poursuivant de tête.

Positionnez les obstacles et les barrières.

Actions de déplacement : Déterminez le nombre d'actions de mouvement de chaque participant : par défaut 1 + la différence de MVT entre le personnage et le personnage le plus lent de la poursuite.

Déterminez l'ordre de DEX.

Obstacles : Traverser un obstacle déclenche un test de compétence. En cas d'échec, le gardien peut répliquer en blessant le personnage (cf. Table III : autres formes de dégâts, page 147) et en le retardant (1D3 actions de mouvement).

Traverser un obstacle prudemment : Dépenser 1 ou 2 actions de mouvement permet d'acheter 1 ou 2 dés bonus pour passer un obstacle.

Barrière : Une barrière empêche de passer au lieu suivant si on ne réussit pas un test de compétence, à moins de la défoncer pour passer au travers. Si le gardien estime que c'est approprié, il peut infliger des dégâts et du retard, comme pour un obstacle.

Défoncer une barrière : Un véhicule inflige 1D10 points de dégâts par point de carrure. Si les dégâts ne suffisent pas à détruire la barrière, le véhicule est accidenté. Dans le cas contraire, il subit tout de même des dégâts égaux à la moitié des points de vie de la barrière avant le choc.

- Porte d'intérieur ou palissade en bois fin : 5 PV
- Porte de derrière : 10 PV
- Porte d'entrée solide : 15 PV
- Mur de briques de 20 cm d'épaisseur : 25 PV
- Arbre de bonne taille : 50 PV
- Soutien de pont en béton : 100 PV

Attaques : Lancer une attaque rapprochée sur un adversaire dans le même lieu coûte 1 action de mouvement. Elle est résolue selon les règles habituelles.

Affrontements de véhicules : Conduite remplace les compétences combat rapproché et esquive. Traitez le véhicule comme une arme infligeant 1D10 points de dégâts par point de carrure. Chaque fois qu'un véhicule est utilisé pour attaquer, il subit la moitié des dégâts infligés (arrondie à l'inférieur) ; jamais assez cependant pour perdre plus de points de carrure que ce que possédait sa cible à l'origine. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondis à l'inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point ; les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés.

Lieux aléatoires : lancez 1D100 :
- 01-59 = rien ;
- 60-84 = 1 obstacle/barrière ordinaire ;
- 85-95 = 1 obstacle/barrière majeur ;
- 96-100 = 1 obstacle/barrière extrême.

Environnement particulièrement dangereux : Ajoutez un dé malus.

Environnement sûr ou dégagé : Ajoutez un dé bonus.

Obstacles impromptus : Une fois par round, on peut faire un test de chance de groupe. Le vainqueur, que ce soit le gardien ou les joueurs, peut placer un obstacle ordinaire où il le souhaite. Les joueurs et le gardien doivent utiliser cette option à tour de rôle.

Table VI : Collisions entre véhicules

ACCIDENT	DÉGÂTS	EXEMPLE
Accident mineur : La plupart des obstacles ordinaires. Dégâts cosmétiques ou quelque chose de plus sérieux.	1D3-1 Carrure	*Heurte légèrement un autre véhicule, accroche un lampadaire ou un poteau, percute une personne ou une créature de taille similaire.*
Accident important : La plupart des obstacles majeurs. Peut causer des dégâts importants, peut-être même détruire une voiture.	1D6 Carrure	*Percute une vache ou un grand cerf, une moto lourde ou une voiture modèle économique.*
Accident grave : La plupart des obstacles extrêmes. Susceptible de ravager une voiture.	1D10 Carrure	*Collision avec une voiture modèle ordinaire, un gros lampadaire ou un arbre.*
Accident terrible : Susceptible de ravager un camion. Sûr de pulvériser une voiture.	2D10 Carrure	*Collision avec un camion ou un arbre centenaire.*
Accident mortel : La plupart des véhicules seront réduits à l'état de débris.	5D10 Carrure	*Collision avec un poids lourd géant ou un train, être frappé par un météore.*

Si la carrure d'un véhicule est réduite à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de sa valeur d'origine voire moins, l'engin est abîmé. Tous les tests de conduite (ou autres) à son bord reçoivent un dé malus.

Si un véhicule subit en un seul choc une perte égale ou supérieure à sa valeur initiale de carrure, l'engin est transformé en épave de la plus impressionnante des façons. Il pourrait bien exploser, brûler, faire un tonneau ou tout cela à la fois. Tous les occupants risquent fort de mourir, au gardien de décider si les investigateurs ont une chance de s'en tirer, par exemple en demandant des tests de chance. Les plus fortunés pourraient se voir éjectés, bien que nous recommandions la perte d'au moins 2D10 points de vie au passage.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à zéro suite à plusieurs chocs (aucune perte égale à sa valeur initiale de carrure), celui-ci devient impossible à piloter et finit par s'arrêter. Selon la situation (et peut-être un test de chance), cela pourra entraîner un accident infligeant 1D10 points de dégâts au conducteur et aux passagers.

Éditions Sans-Détour 2015 • Illustration : Pascal Casolari • Design : Olivier Trocklé